

Peter Vignold

Das Marvel Cinematic Universe

Anatomie einer Hyperserie

SCHÜREN

Inhalt

1. Cinematic Universes und Hyperserien: Einführung	7
2. Ästhetik und Ökonomie der Serie	14
2.1 Theorie/ Ästhetik der Serie	14
2.1.1 Grundformen seriellen Erzählens	16
2.1.2 Intraseriale Kohärenz	17
2.1.3 Multilineare Serialität, Storyworlds und Remedialisierung	18
2.1.4 Hyper-Serie und Teilserien/ Hyperserie und Binnenserien	22
2.2 Serialität und Ökonomie	25
2.2.1 Serialität als Strukturelement des frühen und klassischen US-Kinos	25
2.2.2 Soziodemographischer Wandel und Medienumbruch	26
2.2.3 Cineserien post-2000	28
2.2.4 Transmedia Storytelling: MATRIX	31
2.2.5 Transmedia Franchising: THE LORD OF THE RINGS und HARRY POTTER	35
2.2.6 Serialität in der «Post-Network-Ära»	39
2.2.7 Hypertext: LOST	42
2.3 Zwischenfazit	44
3. Das X-MEN-Filmfranchise	45
4. Marvel Cinematic Universe	56
4.1 Ökonomie der Hyperserie	56
4.1.1 Vom Comicverlag zum Major Independent	57
4.1.2 Akquise durch die Walt Disney Corporation	62
4.1.3 Wechsel im ökonomischen Machtgefüge	65
4.1.4 Ankündigung von «Phase 3»	70
4.2 Ästhetik der Hyperserie	74
4.2.1 «Phase 1»	74
4.2.2 «Phase 2»	89

4.3 Hyperserie und Transmedialität	102
4.3.1 MARVEL'S AGENTS OF S.H.I.E.L.D.: Binnenserie zweiter Ordnung	102
4.3.2 <i>Netflix Originals</i> : Hyperserie zweiter Ordnung	110
 5. Hyperserien und Cinematic Universes: Fazit und Ausblick	 117
 Anhang	 130
I. Einspielergebnisse	130
II. Abkürzungen	131
III. Segmentierungen	132
IV. Literaturverzeichnis	163
V. Medienverzeichnis	168
VI. Bildnachweis	173
VII. Danksagung	173

1 Cinematic Universes und Hyperserien: Einführung

Seit 2005 produziert das Major Independent Filmstudio Marvel Studios hochbudgetierte Comicfilmadaptionen¹ bzw. Comicfilme² auf der Basis des reichhaltigen Figurenportfolios des in den 1960er-Jahren gegründeten, für seine Superheld_innen bekannten US-Verlags Marvel Comics. Im Jahr 2015 ist das aus den Unternehmungen des 2009 von der Walt Disney Corporation aufgekauften Studios resultierende *Marvel Cinematic Universe* – kurz MCU – das in den USA und international erfolgreichste Filmfranchise der aufgezeichneten Filmgeschichte mit etwa \$ 1 Mrd. Abstand zum Zweitplatzierten, dem *Harry Potter*-Franchise.³ Die insgesamt zwölf seit 2008 produzierten Filme haben weltweit über \$ 9 Mrd. Dollar eingespielt und eine Trendwende in Hollywood in Gang gesetzt. So haben bis zum Ende des Jahres 2015 sämtliche verbliebenen Major Studios sowie weitere kleinere die Entwicklung unterschiedlichster *Cinematic Universes* nach dem Vorbild Marvels angekündigt, denen Comics ebenso wie bereits zuvor populäre Filmfranchises, aber auch Videospielserien oder Spielzeuglinien als Adaptiongrundlage dienen.

- 1 Vgl. Liam Burke: *The Comic Book Film Adaptation. Exploring Hollywood's Leading Genre*. Jackson 2015.
- 2 Vgl. Véronique Sina: *Comic – Film – Gender. Zur (Re)medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*. Bielefeld 2016, S. 264f. Sina weist darauf hin, dass rezente Filmproduktionen wie die auch hier untersuchten Filme «eine Mediengrenzen überschreitende Repräsentationsform» darstellen, «die als ein (hyper)mediales Ineinandergreifen von Comic und Film verstanden werden muss», womit der «Begriff der Comicverfilmung» (Sina, S. 265, Herv. im Original) hinfällig geworden sei. Sie schlägt stattdessen die Bezeichnung *Comicfilm* vor, die auch in dieser Arbeit Verwendung findet.
- 3 In dieser Arbeit wird zwischen Franchises und Filmfranchises unterschieden. Ist bspw. vom *Matrix*-Franchise (*kursiv*) die Rede, sind sämtliche unter diesem Markennamen veröffentlichten Produkte, inkl. der Filme und allen Merchandisingprodukten, gemeint. Mit der Bezeichnung *MATRIX*-Filmfranchise (in KAPITÄLCHEN) hingegen sind ausschließlich die Filme gemeint.

So hat Warner Bros. jüngst das Studio DC Films gegründet und arbeitet mit dem bereits TV-erfahrenen Comicautor Geoff Johns an der Entwicklung eines Filmuniversums auf Basis der Superheld_innen des Verlags DC Comics und hat ab 2016 bis in das Jahr 2020 jährlich zwei Filme angekündigt.⁴ Universal Studios hat mit *DRACULA UNTOLD* (USA 2014, Gary Shore) den Gründungsfilm seines *Universal Monsters Cinematic Universe* bereits veröffentlicht und plant an weiteren Filmen, die in einem Ensemblefilm mit allen bekannten *Universal Monsters* gipfeln sollen.⁵ Paramount hat den Oscar-prämierten Drehbuchautor Akiva Goldsman beauftragt, im Rahmen eines sogenannten *writer's room* – eine aus der TV-Serien-Produktion bekannten Praxis – Ideen für ein *Transformers Cinematic Universe* aus «sequels and spinoffs»⁶ zu entwickeln. Sony Pictures hat nach Rückgabe der Filmrechte am *Spider-Man*-Franchise an Marvel einen über fünf Filme laufenden Vertrag mit dem auf dem internationalen Markt eher unbedeutenden Comicverlag Valiant Comics über die Entwicklung eines *Valiant Cinematic Universe* abgeschlossen,⁷ ebenso wie das Studio Gerüchten zufolge ein *Ghostbusters Cinematic Universe* plant.⁸ Der Videospielpublisher Activision Blizzard hat ein Filmstudio gegründet, um ein *Cinematic Universe* auf der Basis seiner erfolgreichen Kriegsspielreihe *Call of Duty* zu realisieren.⁹ Jüngste Meldungen sprechen darüber hinaus von einem kombinierten *Cinematic Universe* der Spielzeugmarken G.I. Joe, M.A.S.K., Micronauts, Visionaries und ROM.¹⁰ Was aber sind *Cinematic Universes* und wie lässt sich die hinter dieser Bezeichnung stehende mediale Konfiguration aufschlüsseln?

Auf der Ebene allgemeiner Betrachtung ist unter dem Begriff *Marvel Cinematic Universe* zuerst eine transmedial expandierte Filmserie zu verstehen, deren Kern gegenwärtig zwölf Kinospielefilme bilden und die im Laufe der Zeit um Kurzfilme, animierte und Live Action-Serien, Comics und Videospiele erweitert wurde. Im narrativen Fokus dieser Filme, Serien und Spiele stehen die seit den 1960er-Jahren zu teilweise enormer Popularität gelangten Superheld_innen-Figuren des einstigen

4 Vgl. Borys Kit: «Batman v. Superman» Fallout: Warner Bros. Shakes Up Executive Roles. In: *The Hollywood Reporter*, 17.05.2016.

5 Vgl. Sandy Schaefer: Universal Rebooting Classic Monster Movies As New Cinematic Universe. In: *Screenrant*, 16.07.2014.

6 Mike Fleming Jr.: Paramount Enlisting Akiva Goldsman To Ramp Up «Transformers» Output. In: *Deadline Hollywood*, 27.03.2015; vgl. auch Germain Lussier: Paramount Wants «Transformers» to Become Marvel-Style Connected Universe. In: *Slashfilm*, 27.03.2015.

7 Vgl. Kwame Opam: Sony finds its new comic book universe with Valiant Entertainment. In: *The Verge*, 23.04.2014.

8 Vgl. Borys Kit: Sony Plans «Ghostbusters» Cinematic Universe. In: *The Hollywood Reporter*, 09.03.2015.

9 Vgl. Borys Kit: Activision Blizzard Launches Studio, Plans «Call of Duty» Cinematic Universe. In: *The Hollywood Reporter*, 06.11.2015.

10 Vgl. Dan Auty: G.I. Joe, Micronauts, and M.A.S.K. Will Form Part of Hasbro Movie Universe. Toys R' Cash. In: *Gamespot*, 16.12.2015.

Branchenführers Marvel Comics. Wie die Comics, so bilden auch die Filme des MCU verschiedene Serien wie beispielsweise die *IRON MAN*-Trilogie (USA 2008/2010, Jon Favreau; USA/CHN 2013, Shane Black) aus, die parallel fortgeführt werden, aber – und hierin gründet sich das erste, offensichtliche Alleinstellungsmerkmal der *Cinematic Universe*-Struktur – gleichzeitig auch an der narrativen Ausgestaltung einer über Mediengrenzen hinaus von allen Serien geteilten Diegese mitarbeiten. Die Titelfiguren der einzelnen Kinoserien wie Iron Man, Captain America und Thor treffen so in den regelmäßig erscheinenden Ensemble-Filmen der *AVENGERS*-Serie (USA 2012/2015, Joss Whedon) aufeinander, in denen auch immer wieder innerhalb der einzelnen Serien disparat entwickelte Handlungsstränge zusammengeführt werden. Ein Ende der Expansion dieses wuchernden narrativen Netzwerks ist bis auf weiteres nicht absehbar: Bis in das Jahr 2019 hat Marvel Studios zehn weitere Filme mit konkretem Starttermin angekündigt und die für den ebenfalls zu Disney gehörenden Network-Sender ABC produzierte TV-Serie *MARVEL'S AGENTS OF S.H.I.E.L.D.* (ABC, seit 2013) für eine vierte Staffel verlängert, während ABC Studios / Marvel Television zeitgleich einen Ableger des MCU exklusiv für das Programm des *Video-on-Demand*-Anbieters Netflix entwickeln.

Für den Adaptionforscher Liam Burke ist das MCU ein ähnliches Paradebeispiel für medienkonvergentes *transmedia franchising*¹¹ wie es das *Matrix*-Franchise für Henry Jenkins (2008) und seine Überlegungen zu transmedialen Narrationen in einer Konvergenzkultur darstellt.¹² Für Burke scheint es keineswegs überraschend, dass Superheld_innen-Comics, die jahrzehntelang ein gescholtenes Nischendasein gefristet haben und erst vergleichsweise spät zu breiter Akzeptanz gelangt sind, die Grundlage für das gegenwärtig kommerziell erfolgreichste Kinofilmgenre liefern. Er argumentiert, dass «at the start of the twenty-first century Hollywood faced certain cultural, technological, and industrial challenges that comics were uniquely equipped to surmount, thereby facilitating their ascendancy from subculture to mainstream fodder»,¹³ macht dabei jedoch die für ihn entscheidende Beobachtung, dass «modern comic book film adaptations were not merely symptomatic of these filmmaking practices, but proved influential in their development».¹⁴ Damit ist Adaption für Burke nicht ausschließlich eine Frage von intermedialer Relation bzw. der Ästhetik sowie der wechselseitigen Einflussnahme von Comic und Film aufeinander, sondern in zweierlei Weise ökonomisch geprägt: Zum einen verweist er auf den Status von Adaptionen als «pre-sold commodities»,¹⁵ die häufig auf ein bereits bestehendes Fanpublikum zugreifen können und somit in einer Zeit, in der

11 Vgl. Burke, S. 65 f.

12 Vgl. Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York/London 2008, S. 95 ff.

13 Burke, S. 4.

14 Ebd.

15 Ebd., S. 54.

Medienkonglomerate und das Blockbuster-Paradigma das Hollywood-Studiosystem abgelöst haben, verstärkt als Strategie der Risikominimierung begriffen werden.¹⁶ Zum anderen stellt er fest, dass es auch die Filmindustrie selbst ist, die nicht nur die Stoffe und Ästhetik des Mediums Comic auf das Medium Film überträgt, sondern sich konkrete Arbeitsweisen und Produktionsmodi der Comicindustrie aneignet: «the comic book industry anticipated many of the wider shifts in the entertainment industry, with film studios and other subsidiaries in this conglomerate structure now adopting paradigms that the comic book industry has practiced for decades».¹⁷ In diesen Adaptionsprozessen erkennt Burke den Versuch, Serialisierungspotenziale des Blockbusters auszuloten und zu kultivieren. «Es scheint fast zur Konvention zu gehören», so bemerken auch Junklewitz und Weber (2010) bezogen auf ab der Jahrtausendwende vermehrt produzierten Kinoserien, «dass mit dem ökonomischen Erfolg eines Films die Gerüchte um seine Fortsetzung beginnen».¹⁸ Burke stellt dementsprechend fest, dass Comics «by virtue of their serialized narratives, fertile publication history, and openness to reinvention, are ideal franchise material».¹⁹ Im Hinblick auf die neuerlich in Entwicklung begriffenen Kinouniversen auf der Grundlage beispielsweise der *Universal Monsters* des klassischen Hollywood, verschiedener Spielzeuglinien des Herstellers Hasbro oder der *Call of Duty*-Videospielserie scheinen es jedoch weniger die mit dem Medium Comic verbundenen Inhalte – im Sinne einer reichhaltigen Publikationshistorie – zu sein als eine spezifische Form vernetzter Serialität, von der die ökonomische Attraktivität dieser spezifischen Struktur auszugehen scheint.

Ziel des vorliegenden Bandes ist die Entwicklung des Begriffs der *Hyperserie* auf der Grundlage der seriellen Struktur des *Marvel Cinematic Universe*. Das MCU, so wird hier argumentiert, ist als lineare Filmserie nicht mehr vollständig zu erfassen, sondern bildet eine hierarchische Struktur aus ummantelnder *Hyperserie* und untereinander vernetzten *Binnenserien* aus. Das Resultat ist eine potenziell endlos fortsetzbare Kinoserie, die der fast zwangsläufigen narrativen Erschöpfung, die nahezu jede lineare Kinoserie irgendwann ereilt (hat), bislang erfolgreich zu entgehen weiß und sich dabei in vergleichsweise kurzer Zeit als ökonomisch dominantes Modell etabliert hat. Um das dieser seriellen Struktur inhärente Potenzial zum Paradigmenwechsel in der Filmproduktion Hollywoods nachvollziehen zu können, ist es jedoch nötig, über die von Burke betrachtete Medialität und Serialität des Comics als Adaptionsgrundlage hinaus zu schauen und in Rechnung zu stellen, welche Rollen Serialität in den technischen Medien Film und Fernsehen spielt. Junklewitz und

16 Vgl. ebd., S. 54.

17 Ebd.

18 Christian Junklewitz, Tanja Weber: Die Cineserie. Geschichte und Erfolg von Filmserien im postklassischen Kino. In: Robert Blanchet et al. (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu den aktuellen Quality-TV und Online-Serien*. Marburg 2010, S. 337–356, hier S. 351.

19 Burke, S. 109.

Webers Studie zur Cineserie²⁰ und der insbesondere nach Jason Mittell (2006)²¹ inflationär gewachsene Korpus an theoretischen Überlegungen zur Ästhetik der TV-Serie im *Post-Network*-Zeitalter machen deutlich, dass Serialität in Film und Fernsehen immer schon entscheidende Funktionen der Risikominimierung und Publikumsbindung erfüllt hat, die den ästhetischen Innovationen häufig vorgängig bzw. mindestens gleichrangig sind. Insofern ist beim MCU, das im Kino stattfindet und sich von da ausgehend auf andere Medien ausbreitet, eher von einer Synthese verschiedener Serialitätsformen als von einer strikten Adaption medialer Spezifika des Comics auszugehen, bei der die post-2000 zunehmende Serialisierung des Blockbusters ebenso einen zu berücksichtigenden Faktor darstellt wie die Serialität des Fernsehens, mit der das Kino hier zu konkurrieren versucht. Die serielle Struktur des MCU ist somit zwar wie von Andreas Rauscher als «Remedialisierung der im Comic initiierten Worldbuilding-Techniken im Film»²² zu verstehen, praktiziert in gleichem Maße jedoch auch eine Rückübertragung serieller Ästhetik des Fernsehens auf den Film. Drastisch verkürzt soll gezeigt werden, dass das *Cinematic Universe* im Kontext ständig ablaufender Remedialisierungsprozesse als derzeit gültige Antwort auf die Herausforderungen angesehen wird, vor die der Film bzw. das Kino als sein Dispositiv vom Fernsehen bzw. allgemeiner den Heimmediendispositiven,²³ insbesondere seinen sich immer noch wachsender Popularität erfreuenden seriellen Formaten, gestellt wird. Junklewitz und Weber²⁴ machen die Tendenz sehr deutlich, mit der die Produktion von aufwändig budgetierten Event-Blockbustern nach der Jahrtausendwende serialisiert wird. Mit der «shared, on-going continuity»,²⁵ die das MCU seit 2008 über parallel entwickelte Blockbuster-Serien entwirft, kommt nun eine narrative Komplexitätssteigerung hinzu, die zu dieser Zeit für das Kino unüblich und stattdessen eher als für TV-Serien charakteristisch erachtet wird. Das MCU bzw. die Hyperserie erscheint in diesem Sinne auch als Remedialisierung serieller Strukturen des Fernsehens – vergleichbar mit der Zopfstruktur einer Soap Opera ebenso wie mit der hypertextuellen Struktur von *Lost* (ABC 2006–2011), jedoch über mehr als eine serielle Instanz verstreut – im Film.

20 Vgl. Junklewitz, Weber 2010.

21 Jason Mittell: Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: *Velvet Light Trap* 58, Fall 2006, S. 29–40.

22 Andreas Rauscher: Avengers Assemblage. Genre Settings und Worldbuilding in den Marvel-Filmen. In: *Rabbiteye. Zeitschrift für Filmforschung* 006, 2014, S. 14.

23 Unter dem Begriff *Heimmediendispositive* versteht dieses Buch sämtliche unterhaltungselektronischen Anordnungen, die post-2000 an den Platz des analogen Fernsehens getreten sind: Smart TVs, Surroundsysteme, Videobeamer, Digitales HDTV in 4K-Auflösung, Blu-ray/DVD/Video-on-Demand (VOD), VOD-Hardware (AppleTV, Amazon Fire etc.), Smartphones/Tablets, Computer, Spielkonsolen usw. in jeder beliebigen Kombination.

24 Vgl. Junklewitz, Weber 2010.

25 David Sweeney: From Stories to Worlds: The Continuity of Marvel Superheroes from Comics to Film. In: *Intensities: The Journal of Cult Media* 1.5, 2013, S.133–151, hier: S. 136.

In diesem Sinne wird dieser Band den Begriff der Hyperserie größtenteils anhand von theoretischen Überlegungen zu und punktuellen Fallstudien von seriellen Phänomenen in Film und Fernsehen entwickeln, dabei aber auch den das *Marvel Cinematic Universe* entscheidend kennzeichnenden Ursprung im Medium Comic nicht außer Acht lassen. So sollen Schlüsselentwicklungen des Mediums, insbesondere die Herausbildung multilinearer Serialität in den 1960er-Jahren,²⁶ als ästhetische Grundlage des hier praktizierten *cinematic worldbuilding* verstanden werden, die auf produktionsökonomisch-pragmatischer Ebene jedoch mit der Realität der Film- und Fernsehproduktion in Einklang zu bringen sind. Es ist in diesem Sinne neben einer ästhetischen Bestimmung der Hyperserie im Kino auch nach ökonomischen Bedingungen zu fragen, unter denen eine serielle Form wie diese als legitime Antwort auf die ökonomische Krise des Kinos im Zuge der steigenden Popularität und des steigenden technischen Fortschritts von Heimmediendispositiven verstanden werden kann.

Der folgende Korpus dieser Arbeit gliedert sich in drei Teile. In Kapitel 2 wird die für eine Bestimmung der Begriffe *Cinematic Universe* und *Hyperserie* notwendige Begriffsarbeit geleistet und in zwei Schritten ein theoretisches Fundament erstellt, das das Konzept *Serie* in seiner Verschränkung von Ästhetik und Ökonomie fassbar werden lässt. Im Anschluss daran widmet sich Kapitel 3 einer Analyse des X-MEN-Filmfranchise (USA 2000–2014), einer von Marvel Studios und 20th Century koproduzierten Kinoserie. Diese ist nicht Teil des MCU, kann aber als dessen prototypischer Vorläufer gesehen werden, anhand dessen sich die Aufspaltung einer linearen Cineserie in eine multilineare Hyperserie beobachten lässt. Das vierte und umfangreichste Kapitel²⁷ befasst sich schließlich mit dem *Marvel Cinematic Universe* und seiner Expansion vom Kino in andere Medien.²⁸ Diese wird eingeleitet von einer auf wesentliche Stationen beschränkten Skizzierung der ökonomischen Entwicklung von Marvel Entertainment bzw. Marvel Studios von einem

26 Vgl. Frank Kelleter, Daniel Stein: Autorisierungspraktiken seriellen Erzählens. Zur Gattungsentwicklung von Superheldencomics. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld 2012, S. 259–291.

27 In diesem Kapitel werden beschriebene Filmszenen aus den untersuchten Filmen mit Kennungen in eckigen Klammern referenziert. Diese Kennungen beziehen sich auf Segmentierungen der Filme im Anhang und bezeichnen das Handlungssegment mit der jeweils korrespondierenden Nummer. [MTA:40] bezieht sich beispielsweise auf Handlungssegment 40 in *MARVEL'S THE AVENGERS*. Eine Aufschlüsselung der für die jeweiligen Filmtitel verwendeten Abkürzungen findet sich im Anhang.

28 Hier sei bereits erwähnt, dass im Zuge dieser Untersuchung nur die bis einschließlich 2015 erschienen Kinofilme, eine der zwei für das TV und zwei bis Ende 2015 für Netflix produzierten Serien Beachtung finden. Einige Filme, die nach 2015 erschienen sind, wurden nicht in die Analyse miteinbezogen, diesen widmet sich jedoch eine kurze Betrachtung im Rahmen des Fazits. Die unter dem Namen *Marvel One-Shots* als Bonusmaterial für Blu-ray-Veröffentlichungen der Kinofilme produzierten Kurzfilme, begleitende Comicserien und Videospiele müssen aus Platzgründen vernachlässigt werden.

finanziell maroden Comicverlag zu einem der lukrativsten Seitenarme der Walt Disney Corporation, die über den Weg der Vergabe von Filmrechten an Filmstudios verläuft – wobei auch das zuvor betrachtete X-MEN-Filmfranchise eine bedeutende Rolle spielt. Der zweite Abschnitt von Kapitel 4 unternimmt anhand der seriellen Struktur des *Marvel Cinematic Universe* auf dem Stand von Ende 2015 den Versuch einer ästhetischen Poetik der Hyperserie. Hier wird nachvollzogen werden, wie das zu diesem Zeitpunkt in zwei Abschnitte (im Jargon des Studios als ›Phasen‹ bezeichnet) à sechs Filmen untergliederte *Marvel Cinematic Universe* anders als das X-MEN-Filmfranchise von vornherein als multilineare Hyperserie angelegt ist, deren über alle Binnenserien verteilten Handlungsstränge regelmäßig in gemeinsamen Narrationen kulminieren und sich anschließend wieder verteilen, wobei sie sich mitunter reproduzieren und auch über Mediengrenzen hinausragen können. Eine Aufschlüsselung der multilinearen Struktur der Hyperserie MCU wird in Einzelschritten und anhand exemplarischer close readings deren ästhetische Beschaffenheit und Funktionsweise demonstrieren und verdeutlichen, in welcher strukturellen Relation Hyperserie und Binnenserien zueinander stehen. Eine Erweiterung der Analyse vom Kino auf die Heimmedienformate im Fernsehen und auf Netflix soll einerseits die Konsequenzen dieser transmedialen Expansion in unterschiedliche Richtungen für das zuvor auf das Kino fokussierte MCU, seine innere Ordnung und das Konzept der Binnenserie deutlich machen, andererseits kann an ihr das Potenzial von *Cinematic Universes* zur Aufspaltung in Form einer Selbstreproduktion erkannt werden.

Abschließend soll anhand der gewonnenen Erkenntnisse die Frage nach einem industriellen Paradigmenwechsel beantwortet werden, der gegenwärtig von der hyperseriellen Struktur der *Cinematic Universes* auszugehen scheint. Es ist gleichzeitig auch ein Ausblick, denn das *Marvel Cinematic Universe* ist nur das erste und am weitesten ausgearbeitete von den zahlreichen angekündigten *Cinematic Universes*, die sich in unterschiedlich weit vorangeschrittenen Vorproduktionsstufen befinden.